Nintendo
OPEN
NINTENDO
GAMECUBE
RESET
GAMECUBE
DOSSIER
Consolas
Este Especial faz parte integrante da MultiConsolas nº17

Sumário

O ANO DO CUBO

Após vários e longos meses de expectativa, a Nintendo avançou com a data definitiva de lançamento da sua nova consola na Europa. Será a partir do dia 3 de Maio de 2002 que os jogadores do Velho Continente poderão ver com os seus próprios olhos e experimentar a primeira fornada de títulos que a GameCube irá acolher. Entre estes destacam-se jogos que vêm directamente das mãos da Nintendo, como o original *Luigi's Mansion* e o espectacular *Wave Race: Blue Storm*, bem como títulos de outras companhias, como *Star Wars: Rouge Squadon II*, *Sonic Adventure 2 Battle*, *Burnout*, entre muitos outros igualmente desejados.

Neste dossier faremos uma cobertura completa tanto da máquina, títulos de lançamento e acessórios, e olharemos também em frente, fazendo uma antevisão geral daquilo que esta nova consola irá significar para os jogadores nos próximos tempos. E, segundo as palavras do próprio Director de "Marketing" da Nintendo europeia, David Gosen, este será sem dúvida "o ano do Cubo".

a máquina

Foi em 1999 que começaram a surgir os primeiros dados sobre aquela que seria a próxima máquina da Nintendo, então conhecida pelo mundo como o Projecto Dolphin, tal como a Nintendo 64 começara por ser apelidada de Projecto Realidade. Mas foi na feira japonesa Space World 2000, em Agosto, que foi dado a conhecer ao grande público o nome de GameCube e as especificações técnicas definitivas da consola. A partir desse momento, as expectativas têm sido elevadas e rodeadas de muita especulação.

Começando pelo visual da consola,

salienta-se um pleno sentido estético, pelo que a máquina é elegante e funcional, tanto pelo seu tamanho compacto, como pelas excitantes possibilidades de expansão que oferece. Tal como qualquer consola de nova geração, a 128 bits da Nintendo possibilitará uma ligação à Internet, estando já prevista a integração de um "modem" de 56k e um adaptador de banda larga, que será utilizado por títulos que apontam especialmente para jogo "online", como é o caso de *Phantasy Star Online Ver.2.*

Recorde-se também conectividade ao Game Boy Advance, que poderá ser utilizado como comando da consola, para além de muitas outras funções que ainda serão divulgadas. O grande sucesso que a consola portátil teve por todo o mundo, conseguiu construir já uma sólida base de utilizadores que poderão querer expandir a sua experiência de jogo de uma forma até agora inédita, pelo simples facto de adquirir uma GameCube.

Explorando o interior da máquina, iremos descobrir como várias companhias, desde a Panasonic, a ATI, ou a IBM contribuíram para a construção da arquitectura da consola, e factualmente, estamos perante possibilidades técnicas espantosas, que permitem toda uma nova dinâmica gráfica que dá vida à próxima geração de jogos Nintendo. Vários grupos de programadores concordaram que a acessibilidade da GameCube não se encontra apenas disponível do ponto de vista do utilizador, já que é uma máquina cuja programação é relativamente fácil.

Mas as principais dúvidas dos jogadores têm sido se de facto a Nintendo aprendeu com os erros cometidos com a Nintendo 64, e se continuaria a dedicar os seus jogos principalmente às camadas mais jovens, como o recente fenómeno que foi *Pokémon*. Estará então a GameCube destinada a viver uma vida paralela num mercado essencialmente ocupado pelo poderio da PlayStation 2 e Xbox? Tudo indica que não. A Nintendo revelou uma clara intenção de conquistar um lugar cimeiro no mercado actual de videojogos, tanto para restaurar a hegemonia que em tempos teve em terreno nipónico, como para conquistar os territórios americanos e europeus. Existe de facto uma posição mais agressiva e competitiva

na elaboração e promoção do produto (só nos Estados Unidos foram gastos cerca de 75 milhões de dólares em campanha publicitária), com a intenção de fazer com que esta nova consola se torne mais acessível à maioria dos jogadores, seja qual for a sua idade. Igualmente competitivo é o preço da máquina, que está fixado para os 249 Euros, com os jogos a rondar os 60 Euros, que são realmente uns números bem atraentes. Para comprovar o sucesso já consumado, o número de vendas da nova consola bateram todos os recordes da indústria no Japão e Estados Unidos, aquando do seu lançamento no ano passado.

Apesar destas mudanças de atitude por parte da companhia, os responsáveis pela Nintendo fizeram também questão em frisar aquela que é conhecida como a "Nintendo Difference". Ou seja, a exigência de qualidade que a empresa tem pelos seus jogos, que oferecem autênticos mundos de uma beleza inegável, movidos por uma vida própria, e que são completados por uma jogabilidade extremamente profunda e fascinante, e para isso temos exemplos evidentes, como as séries de *Zelda* ou *Mario*. Nomes como Shigeru Miyamoto e muitos outros encontram-se atrás da elaboração de muitos dos jogos que teremos o privilégio de experimentar nos anos que virão, e que irão certamente continuar a sustentar a elevada reputação da Nintendo no meio do entretenimento interactivo.

ESPECIFICAÇÕES TÉCNICAS

Resultado de uma combinação quase idílica de componentes topo de gama, organizados de forma a terem uma completa utilidade prática, a nova consola da Nintendo propõe os mais complexos modelos gráficos ilustrados por um nível impressionante de texturas, tudo isto trazido até nós numa estonteante velocidade de processamento, o que até reduz de forma significativa os tempos de "loading". É mesmo este o material de que são feitos os sonhos...

MPU (MICRO PROCESSING UNIT): ARQUITECTURA IBM POWERPC A 485 MHZ

CAPACIDADE DE CPU: 1125 DMIPS (DHRYSTONE 2.1)

INTERNAL DATA PRECISION: 32-BIT INTEGER & 64-BIT FLOATING POINT

SYSTEM MEMORY "SPLASH": 40 MB

PROCESSADOR GRÁFICO: 202,5 MHZ- SISTEMA ATI COM MEMÓRIA SRAM MOSYS 1-T INTEGRADA DIRECTAMENTE NO "CHIP"

EMBEDDED TEXTURE CACHE: APROX. 1MB SUSTAINABLE LATENCY: 6.2NS [1T-SRAM]

TEXTURE READ BANDWIDTH: 10.4GB/SEGUNDO [MÁXIMO]

EXTERNAL BUS: 1.3GB/SECOND PEAK BANDWIDTH [32-BIT ADDRESS SPACE, 64-BIT DATA BUS 162 MHZ CLOCK]

MAIN MEMORY BANDWIDTH: 2.6GB/SEGUNDO [MÁXIMO]

PIXEL DEPTH: 24-BIT COLOR, 24-BIT Z BUFFER

PERFORMANCE: 6 A 12 MILHÕES DE POLÍGONOS POR SEGUNDO

INTERNAL CACHE: L1: INSTRUCTION 32KB, DATA 32KB [8 WAY] L2: 256KB [2 WAY]

SYSTEM LSI: CUSTOM ATI/NINTENDO "FLIPPER"

MANUFACTURING PROCESS: 0.18 MICRON NEC EMBEDDED DRAM PROCESS

CLOCK FREQUENCY: 162 MHZ

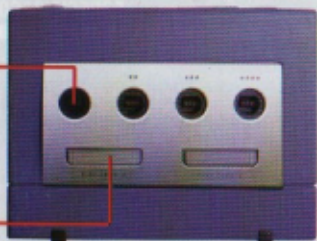
AUDIO: 64 CANAIS DE SOM SIMULTÂNEOS, CODIFICAÇÃO ADPCM E PCM

PROCESSADOR DE SOM: CUSTOM MACRONIX 16-BIT DSP

ENTRADAS DE COMANDOS

Tal como na N64, estão disponíveis quatro entradas para comandos, bem como para qualquer outro tipo de periféricos que venham a ser lançados, como o adaptador para o Game Boy Advance.

ENTRADAS PARA CARTÕES DE MEMÓRIA

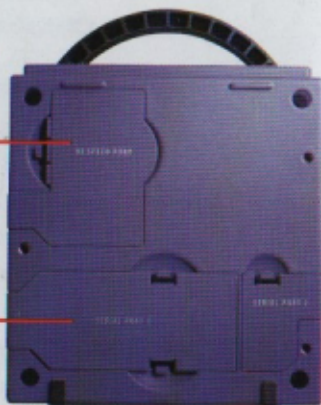
Existem duas portas para o uso dos cartões de memória, apelidados de Digicards, e que permitirão salvar o progresso nos jogos.

ENTRADA PARA LIGAÇÃO AO TELEVISOR

Esta é a entrada de ligação ao televisor, e existem várias formas de a fazer, desde a analógica ou digital. Felizmente, e a pensar nos jogadores europeus, o adaptador Scart RGB irá permitir o acesso ao modo de 60 Hz NTSC.

HIGH SPEED PORT

A GameCube apresenta um "High Speed Port", cuja função ainda é desconhecida. Poderá servir para ligar um leitor de DVD ou um disco rígido, mas ainda não existem mais informações sobre o assunto.

SERIAL PORTS

É na Serial Port 1 que poderemos ligar tanto o modem de 56k como o adaptador de banda larga para acesso à "Internet", enquanto que a Port 2 poderá vir a servir para ligar teclados ou outro tipo de acessórios para utilização "online".

COMANDO

Seguindo a tradição Nintendo, o comando da GameCube apresenta um "design" agradável e inovador, para além de ser extremamente confortável e permitir várias formas de manuseamento fácil e intuitivo. Segundo Kenchiro Ashida, responsável pelo "design" de "hardware", "o comando perfeito é aquele de que o jogador se esquece que está sequer a segurar."

STICK ANALÓGICO

O controlo analógico é uma versão melhorada do da N64, e na sua base encontramos vários pontos de apoio em oito direcções, que ajudam à precisão de movimentos.

BOTÕES PRINCIPAIS

O "layout" dos botões principais conheceu uma certa reformulação, sendo o botão A o maior de todos, e o que ocupará o maior destaque na maioria dos jogos. Os restantes botões parecem orbitar em volta dele, e serão utilizados para funções mais acessórias.

STICK C

Os quatro botões C do comando da N64 foram convertidos num único "stick", similar ao direccional analógico principal do comando, para uma máxima eficiência.

BOTÕES DE CABECEIRA

Continuam a marcar presença os botões de cabeceira R e L, completamente analógicos, e haverá vários níveis de efeitos conforme a pressão exercida sobre eles. O botão Z aparece junto ao R, representando um ajustamento menor face ao da N64.

D-PAD

O clássico D-Pad volta à carga, sendo exactamente similar ao do Game Boy Advance. Representa uma alternativa ao analógico, e poderá ser utilizado para outro tipo de funções complementares.

acessórios

O COMANDO

Dotado de um "design" inovador e preciso, o comando "standard" da GameCube inclui já a função de "rumble", e estará disponível em várias cores.

CABO LINK GAME BOY ADVANCE

Cabo Link game Boy Advance:
Para além de ser possível utilizar a consola portátil da Nintendo como comando da GameCube, esta interacção irá proporcionar no futuro uma das experiências mais originais de sempre no domínio dos videojogos.

CARTÃO DE MEMÓRIA

Um pequeno cartucho de 4 "megabits" de "flash-RAM", utilizado para gravar vários tipos de dados e estatísticas sobre um jogo.

ADAPTADOR DE MODEM

O adaptador de "modem V90 56k" irá ser um alternativo portal de ligação da GameCube à "Internet", a custos inferiores aos de banda larga.

ADAPTADOR DE BANDA LARGA

Dedicado aos fãs de jogos "online", estará disponível em data a anunciar o adaptador de banda larga, que permite uma grande velocidade de transferência de dados.

COMANDO WAVEBIRD

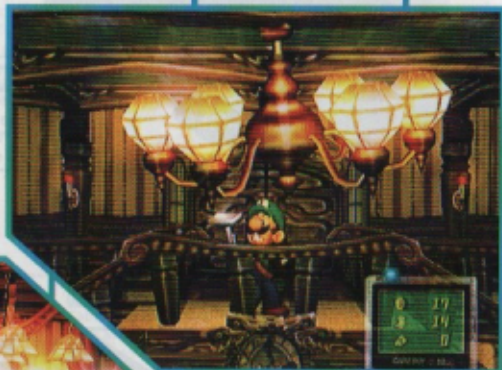
Comando sem fio que utiliza a tecnologia de Rádio Frequência, e funciona até 10 metros de distância da consola.

LUIGI'S MANSION

Género
Acção

Editora
Nintendo

Realização
Nintendo

Saída
3 Maio

Luigi herdou uma mansão assombrada. Ainda não tinha entrado na sua nova casa, e já um especialista em paranormal o punha a par das mais recentes novidades. Após um curto diálogo, recebe um aspirador modificado e uma lanterna para caçar fantasmas. Poderá optar por um treino, ou entrar no piso térreo.

Ao entrar no primeiro piso, encontra um dos seus amigos que, a chorar, lhe diz que Mario desapareceu no interior da residência.

A sala, que na altura em que entrou estava às escuras, ilumina-se. Será desta forma que saberemos que os objectivos naquele local foram atingidos.

Luigi encontrará salas bloqueadas e terá de capturar todos os fantasmas, para receber a chave da próxima sala. Poderá consultar o Game Boy Horror para ter acesso a informação sobre as classes de fantasmas, mapa ou estatísticas.

Os cenários estarão recheados de pequenos pormenores, como o facto de o aspirador agitar as cortinas. Este Luigi amedrontado terá de atravessar noventa salas e encontrar Mario.

SUPER SMASH BROS. MELEE

Género
Beat'em up

Editora
Nintendo

Realização
Nintendo

Saída
24 Maio

Depois do excelente capítulo para N64, *Super Smash Bros*, apresta-se a regressar melhor do que nunca.

Com uma jogabilidade exemplar e a possibilidade de desafios para até quatro jogadores ao mesmo tempo, este título promete sessões intensas "multiplayer" com os nossos amigos.

Tal como no anterior, as referências a clássicos da Nintendo são uma constante, tanto nas personagens disponíveis como nos cenários e outros pormenores contidos no jogo. Por falarmos em personagens, existem 14 de base e mais onze escondidas, todas elas do universo Nintendo, ou seja, poderão lutar com Mario, Link ou Metroid Samus, entre outros.

O jogo tem diversos modos, com o Adventure Mode a ser o ideal para os mais solitários, e também um dos locais de base onde poderão desbloquear / descobrir os inúmeros segredos contidos neste título. A complementar este modo está o Event Mode que nos leva a cumprir diversas missões com objectivos bem definidos.

Tal como antes, os modos Multiplayer são a principal atracção do jogo, havendo várias opções e parâmetros que podemos definir consoante o estilo de jogo que queremos.

PIKMIN

Género
Estratégia

Editora
Nintendo

Realização
Nintendo

Saída
14 Junho

O novo jogo saído do génio Shigeru Miyamoto não é um *Mario* ou um *Zelda*, mas sim um título estranho e original que dá pelo nome de *Pikmin*.

O objectivo, encarnando uma curiosa criatura, o capitão Olimar, que acabou de despenhar-se num planeta desconhecido, é tentar encontrar as peças da nossa nave e assim regressar ao nosso planeta de origem.

À semelhança do que vimos em clássicos como *Lemmings* e afins, poderemos controlar umas criaturas amorosas de nome Pikmin de modo a ajudarem-nos a alcançar o nosso objectivo. Estes podem ter três cores diferentes, cada uma com as suas próprias habilidades. O amarelo pode carregar explosivos, o vermelho é imune ao fogo e é bom em combate, e o azul é o único que sabe nadar. A salientar que os nossos Pikmin também poderão evoluir se lhe dermos néctar, a tal ponto que poderão transformar-se em flores, a sua forma mais evoluída.

Este jogo promete então ser uma das experiências mais originais e gratificantes no início de vida da GameCube.

STAR WARS ROGUE LEADER: ROGUE SQUADRON 2

Um dos jogos mais aguardados para o dia de lançamento é, sem dúvida, *Star Wars Rogue Leader: Rogue Squadron 2*. Baseado na famosa trilogia de George Lucas, este jogo será um dos melhores exemplos iniciais do poder e possibilidades oferecidas pela nova consola da Nintendo.

A história assume aqui um papel muito importante, com diversas partes dos filmes a serem incluídas, além de outros pormenores especialmente dedicados aos fãs e àqueles que estão familiarizados com este universo. Podem então esperar missões de escolta a comboios dos rebeldes, fornecimento de material para os aliados e, para não variar, a batalha na "Death Star", entre outros momentos do género.

O jogo tem 10 missões de base e mais umas quantas escondidas, sendo possível pilotarmos diversas naves bem familiares, como por exemplo: X-Wings, Y-Wings, Snowspeeders e até a Millennium Falcom.

O grafismo promete ser excelente assim como a componente sonora, de modo a tornar a experiência o mais imersiva possível.

Género
Acção

Editora
Nintendo

Realização
Factor 5

Saída
3 Maio

WAVE RACE BLUE STORM

Género
Arcade

Editora
Nintendo

Realização
Nintendo

Saída
3 Maio

Em termos de simuladores de Jet Ski, não há melhor de que o *Wave Race* original, mas promete mudar com esta sequela para GameCube.

O grafismo sofreu uma remodelação espantosa, assim como o comportamento das ondas, que são agora ainda mais realistas, reagindo consoante a movimentação dos nossos veículos.

Em termo de novidades existe agora a inclusão de um botão para o Turbo, que convém ser usado com modéstia, sob pena de perderem o controlo do Jet Ski. Além disso, mais manobras foram agora incluídas, o que promete muitas acrobacias e "show off" durante as corridas.

Wave Race: Blue Storm tem diversos modos de jogo, sendo de destacar o Championship Mode, no qual corremos contra sete adversários numa série de provas, sendo outras desbloqueadas conforme vamos progredindo no jogo. Existem oito pistas, sendo de salientar a inclusão de condições climatéricas variadas, que também afectam o comportamento da água e do nosso piloto.

RESIDENT EVIL

Tal como a Nintendo havia afirmado no início, a GameCube não será uma consola estritamente para crianças. A decisão da Capcom de lançar o "remake" de *Resident Evil,* primeiro da série a ser lançado na PlayStation, confirma esta máxima. Inclusive este episódio será mais sangrento.

As primeiras imagens apresentam fundos pré-renderizados que serão misturados com outros em sequências cinematográficas. Esta é uma técnica recente mas, segundo consta, em termos de qualidade conseguirão ultrapassar os de *Resident Evil: Code Veronica* que são em 3D.

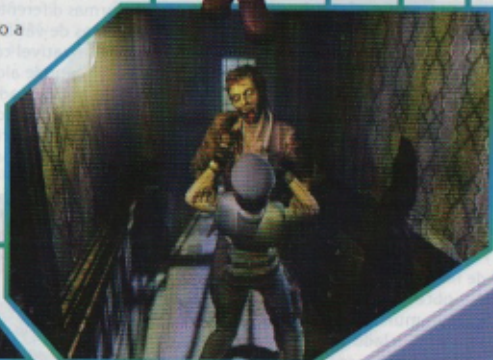
A história acompanhará as aventuras de Chris Redfield e Jill Valentine num ambiente de tensão permanente, onde por vezes ocorrem eventos que não serão para fracos de estômago.

As personagens Jill Valentine e Chris Redfield, foram redesenhadas utilizando a técnica de captura de movimentos em figuras reais. Ou seja, actores desempenharam os movimentos para que estas figuras possuam realismo.

Género
Acção / Aventura

Editora
Capcom

Realização
Capcom

Saída
Verão

SONIC ADVENTURE 2

Género
Plataformas
Editora
Sega
Realização
Sonic Team
Saída
3 Maio

O ouriço mais popular de todos os tempos chega finalmente à GameCube, numa nova versão do jogo que saiu para a Dreamcast e inclui, como novidade, um modo Multiplayer.

No início, o jogador terá de optar entre o lado do bem ou do mal (Hero ou Dark) e dessa escolha dependerão as suas missões. No lado dos heróis, estarão disponíveis Sonic, Knuckles e Tails, com a missão de impedir que Dr. Eggman obtenha o controlo do mundo. Se preferir o lado das trevas, terá como personagens Rouge, Dr. Eggman e Shadow.

Estas figuras terão de explorar o cenário para recolher itens, muitos deles escondidos, irão conduzir engenhocas que parecem robôs e, poderão evoluir Chaos de formas diferentes, oferecendo-lhes criaturas de várias espécies. O jogo será compatível com o Game Boy Advance, onde alguns mini jogos poderão ser jogados.

Regressando ao modo Multiplayer, permitirá que vários jogadores participem em corridas, lutas, provas de tiro ou de caça

INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 2

Para todos os fãs do desporto rei, nada como o anúncio de um novo *ISS*, disponível logo no dia de lançamento da GameCube.

O jogo terá mais de 50 equipas internacionais, cada uma delas com o nome verdadeiro dos jogadores devido à licença FIFPro.

Existirão diversos modos de jogo, esperando-se um variado número de opções como esta famosa série nos tem habituado.

Ao contrário do realismo evidenciado em *Pro Evolution Soccer* da mesma editora, este *ISS 2* terá uma vertente mais "Arcade", prometendo assim ser mais acessível ao público em geral.

O grafismo promete ser foto realista, e o ambiente dos estádios estará excelente, com diversos pormenores estilo os já normais cânticos das claques, as bandeiras dos vários países, fogo de artifício e por aí adiante. A salientar também que o público vai reagindo e manifestando-se de forma realista consoante o desenrolar dos encontros.

Com o mundial à porta, este *ISS 2* bem pode ser o complemento ideal ao visionamento pela televisão dos jogos da nossa selecção na Coreia e Japão.

Género
Desporto

Editora
Konami

Realização
Major A

Saída
3 Maio

ETERNAL DARKNESS
SANITY'S REQUIEM

Género
Acção / Aventura

Editora
Nintendo

Realização
Silicon Knights

Saída
Verão

Sob este nome esconde-se uma aventura recheada de mistério, que promete agradar a todos aqueles que gostam do género "survival horror" e não só.

O jogador poderá encarnar três personagens diferentes, cada uma deles a viver num período diferente da História, mas com objectivo principal comum a todos, nomeadamente a destruição do Mal em cada uma das diferentes épocas. Sendo assim temos um feiticeiro da época medieval, um cavaleiro e uma mulher dos tempos modernos, cada uma com habilidades e características específicas.

Em termos de inimigos, alguns serão bem familiares, com o aparecimento de esqueletos, zombies e outras entidades maléficas.

O jogo usará de maneira eficiente os efeitos de luz e outros artifícios especiais, de modo a criar um ambiente credível e assustador. A complementar este facto estarão as diversas áreas de jogo a explorar, tanto a nível gráfico como do "design", representadas num 3D de excelente nível.

NBA COURTSIDE 2002

Género
Desporto

Editora
Nintendo

Realização
Nintendo

Saída
3 Maio

A comprovar a diversidade dos títulos de lançamento da GameCube, surge também um simulador de basquetebol, desta feita pelas mãos da própria Nintendo.

Como tem sido habitual em todas as produções 128 bits actuais, o grafismo aponta para o foto realismo, com os jogadores, diversos estádios e afins a serem perfeitamente reconhecidos pelos especialistas na matéria.

Haverão diversos modos, desde a Full Season, Playoffs, e até um modo mais Arcade de 3 contra 3.

Uma última nota para o ambiente geral, com especial destaque para a parte sonora, que promete estar bastante eficiente.

SUPER MONKEY BALL

Um dos títulos mais originais e viciantes de lançamento da GameCube vem, ironicamente, das mãos da anterior rival da Nintendo, a Sega.

Com uma clara inspiração no clássico *Marble Madness*, este jogo vê-nos encarnar um ratinho dentro duma bolha, o qual terá de percorrer vários labirintos de forma a encontra a saída para o nível seguinte.

Género
Puzzles

Editora
Infogrames

Realização
Sega

Saída
3 Maio

Em termos do jogo em si, o jogador vai mexendo a plataforma de modo a fazer que o ratinho vá rolando, tentando seguir o percurso certo nos labirintos e ao mesmo tempo evitando que este caia das plataformas.

UNIVERSAL STUDIOS THEME PARK

Género
Acção / Aventura
Editora
Kemco
Realização
Kemco
Saída
3 Maio

Quem nunca teve oportunidade de visitar os parques temáticos da Universal Studios, poderá fazer uma visita virtual a locais neles inspirados. Na pele de uma criança, visitará cenários de filmes que ficaram na história, tal como "E.T." "Regresso ao Futuro", "Tubarão" ou "Jurassic Park".

O título é constituído por vários mini jogos, inspirados nos divertimentos ligados aos filmes, que a personagem visitará, como o jogador o faria. Ganhará pontos executando tarefas para comprar itens que dão acesso a divertimentos.

TONY HAWK'S PRO SKATER 3

A complementar o rol de lançamento de jogos para a GameCube, não faltará sequer o terceiro jogo da série Tony Hawk's. Novos locais, pranchas e trajes, com a excelente jogabilidade que sempre o caracterizou, farão as delícias de quem aprecia este género. O número de proezas de que os "skaters" são capazes aumentou consideravelmente, tendo sido incluído um novo profissional da modalidade, o apresentador da MTV, Bam Marger.

Trata-se de um jogo que já deu provas de qualidade e dispensa quaisquer apresentações.

Género
Desportos radicais
Editora
Activision
Realização
Neversoft
Saída
3 Maio

DAVE MIRRA FREESTYLE BMX 2

Competindo com a série *Mat Hoffman's Pro* BMX, este novo *Dave Mirra Freestyle BMX 2* promete agradar aos fãs deste género de jogos.

Os jogadores poderão escolher entre 14 profissionais da especialidade, e demonstrar todas as suas manobras ao longo de oito níveis imensos onde a interactividade é enorme. Caso até nem gostem muito dos níveis, a opção do editor está lá para isso mesmo.

A banda sonora está a cargo de, entre outros, Rage Against the Machine, Godsmack, Sum 41, etc., assentando que nem uma luva no estilo de jogo.

SOUL CALIBUR 2

Visto que estava previsto para todas as consolas de nova geração, é então natural o surgimento da versão GameCube de uma das mais aguardadas sequelas do ano, nomeadamente *Soul Calibur 2*.

O anterior pôs a "barra" muito alta no que toca a "beat'em ups" em 3D, como tal a Namco não irá ter uma tarefa fácil pela frente.

Em termos de novidades conhecidas, temos o anúncio de 3 personagens novas, não se sabendo ainda o total das mesmas a figurar no produto final. O sistema de jogo será agora ainda mais refinado, e o grafismo promete estar ainda melhor do que o jogo anterior.

Género
Beat'em up

Editora
Namco

Realização
Namco

Saída
Final do ano

CRAZY TAXI

Género
Arcade
Editora
Acclaim
Realização
Sega
Saída
3 Maio

Depois do enorme sucesso conhecido tanto na Dreamcast com na PS2, *Crazy Taxi* chega agora à consola 128 bits da Nintendo.

Sendo uma conversão directa do "hit" DC, podemos esperar o mesmo grafismo colorido, jogabilidade excelente e uma velocidade por vezes estonteante a nível do jogo em si.

Todos os elementos que lhe deram o sucesso estão presentes, desde a música dos Offspring e Bad Religion, até à personalidade peculiar das nossas personagens e modos de jogo. Ou seja, levar clientes a destino X em duas cidades continua a ser o objectivo primordial.

EXTREME G3

Seguindo as pisadas da série *Wipeout, Extreme G3* é então um jogo de corridas futuristas onde controlamos umas motas super potentes, a tal ponto que chega a ser difícil vermos o que se passa no ecrã, tal a velocidade vertiginosa a que os veículos se deslocam.

Género
Arcade
Editora
Acclaim
Realização
Acclaim
Saída
3 Maio

Suportado por uma animação exemplar, os gráficos do jogo e "design" das diferentes pistas prometem uma elevada dose de adrenalina durante as corridas, à medida que vamos defrontando os diversos adversários.

Quanto a pilotos, podemos escolher entre 12 diferentes que, como sempre, têm as suas próprias características.

A 128 bits da Nintendo tem um "line up" para 2002 simplesmente poderoso, abrangendo os géneros mais populares do mercado. Estamos a falar de mais de cem títulos, desenvolvidos pelas mais conhecidas "software-houses" do momento, capazes de provocar o mais forte estado de comoção aos adeptos do clã Myamoto. Agora chega de conversa e deliciem-se com as bombásticas surpresas GameCube que estão por aí a chegar.

007: AGENT UNDER FIRE

ELECTRONIC ARTS
ACÇÃO
MAIO

2002 FIFA WORLD CUP

ELECTRONIC ARTS
DESPORTO
MAIO

4X4 EVO 2

TAKE 2
CORRIDAS
MAIO

AQUAMAN

TDK MEDIACTIVE
ACÇÃO
NOVEMBRO

ANIMAL FOREST

NINTENDO
AVENTURA/RPG
OUTONO

BANJO-KAZOOIE 3

NINTENDO
PLATAFORMAS
FIM DO ANO

BARBARIAN

TITUS
ACÇÃO
DEZEMBRO

BATMAN: DARK TOMORROW

KEMCO
ACÇÃO
FIM DO ANO

BLOODRAYNE

MAJESCO INC.
ACÇÃO
FIM DO ANO

BLOODY ROAR: PRIMAL FURY

ACTIVISION
BEAT'EM UP
MAIO

BOMBERMAN GENERATIONS

MAJESCO INC.

AVENTURA

MAIO

CAMELOT RPG

NINTENDO

RPG

FIM DO ANO

CEL DAMAGE

ELECTRONIC ARTS

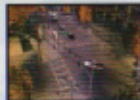
CORRIDAS

AGOSTO

DAVE MIRRA FREESTYLE BMX 3

ACCLAIM

DESPORTO

OUTUBRO

DEFENDER

MIDWAY

ACÇÃO

DEZEMBRO

DINOTOPIA

TDK MEDIACTIVE

ACÇÃO

FIM DO ANO

BURNOUT

ACCLAIM

CORRIDAS

MAIO

CAPCOM VS SNK2

CAPCOM

BEAT'EM UP

FIM DO ANO

CHRIS EDWARDS AGGRESSIVE INLINE

ACCLAIM

DESPORTO

MAIO

DEAD TO RIGHTS

NAMCO

ACÇÃO

FIM DO ANO

DIE HARD: VENDETTA

FOX INTERACTIVE

ACÇÃO/FPS

FIM DO ANO

DONALD DUCK QUAKERS

UBI SOFT

PLATAFORMAS

MAIO

DONKEY KONG RACING

NINTENDO
CORRIDAS
FIM DO ANO

DRAGON'S LAIR 3D

ENCORE SOFTWARE
ACÇÃO/AVENTURA
JULHO

DUKE NUKEM FOREVER

TAKE-TWO INTERACTIVE
ACÇÃO /FPS
A ANUNCIAR

ETERNAL DARKNESS: SANITY'S REQUIEM

NINTENDO
AVENTURA
JUNHO

FREAKY FLYERS

MIDWAY
AVENTURA
FIM DO ANO

GALLEON: ISLANDS OF MYSTERY

INTERPLAY
AVENTURA
SETEMBRO

DR. MUTO

MIDWAY
AVENTURA
FIM DO ANO

DRIVEN

BAM! ENTERTAINMENT
CORRIDAS
MAIO

ESPN MLS EXTRA TIME 2002

KONAMI
DESPORTO
MAIO

EVOLUTION WORLDS

UBI SOF
RPG
A ANUNCIAR

FUTURAMA

SCI
AVENTURA
FIM DO ANO

GAUNTLET: DARK LEGACY

MIDWAY
ACÇÃO
MAIO

GRAVITY GAMES BIKE: STREET. VERT. DIRT.

MIDWAY
DESPORTO
JUNHO

HOME RUN KING

SEGA
DESPORTO
MAIO

JIMMY NEUTRON BOY GENIUS

THQ
PLATAFORMAS
FIM DO ANO

KELLY SLATER'S PRO SURFER

ACTIVISION
DESPORTO
AGOSTO

KNOCKOUT KINGS 2002

ELECTRONIC ARTS
DESPORTO
JULHO

LEGEND OF ZELDA

NINTENDO
ACÇÃO/AVENTURA
FIM DO ANO

HARRY POTTER

ELECTRONIC ARTS
ACÇÃO
FIM DO ANO

HOT WHEELS

THQ
CORRIDAS
JUNHO

KAMEO: ELEMENTS OF POWER

NINTENDO
AVENTURA
FIM DO ANO

KIRBY TILT 'N' TUMBLE 2

NINTENDO
PUZZLE
FIM DO ANO

LARGO WINCH

UBI SOFT
ACÇÃO
FIM DO ANO

LEGENDS OF WRESTLING

ACCLAIM
BEAT'EM UP
MAIO

LOST KINGDOMS (RUNE)

ACTIVISION
RPG DE CARTAS
MAIO

MARIO SUNSHINE

NINTENDO
PLATAFORMAS
JULHO

METROID PRIME

NINTENDO
AVENTURA
NOVEMBRO

MORTAL KOMBAT: DEADLY ALLIANCE

MIDWAY
BEAT'EM UP
SETEMBRO

MX SUPERFLY

THQ
CORRIDAS
JUNHO

NBA 2K3

SEGA
DESPORTO
FIM DO ANO

MARIO KART

NINTENDO
CORRIDAS
FIM DO ANO

MARIO TENNIS

NINTENDO
DESPORTO
FIM DO ANO

MONSTERS, INC.

THQ
ACÇÃO/AVENTURA
OUTUBRO

MX 2K3 RICKY CARMICHAEL

THQ
CORRIDAS
JUNHO

NBA 2K2

SEGA
DESPORTO
MAIO

NBA BALLERS

MIDWAY
DESPORTO
DEZEMBRO

NBA STREET
EA SPORTS
DESPORTO
MAIO

NFL BLITZ 2002
MIDWAY
DESPORTO
MAIO

PAC-MAN WORLD 2
NAMCO
ARCADE
MAIO

PHANTASY STAR ONLINE VER.2
SEGA
RPG
FIM DO ANO

RALLY CHAMPIONSHIP
SCI
CORRIDAS
FIM NO ANO

RAYMAN ARENA
UBI SOFT
ACÇÃO
MAIO

NFL 2K3
SEGA
DESPORTO
FIM DO ANO

NHL HITZ 2003
MIDWAY
DESPORTO
SETEMBRO

PERFECT DARK ZERO
NINTENDO
ACÇÃO/FPS
FIM DO ANO

RACE OF CHAMPIONS
ACTIVISION
CORRIDAS
SETEMBRO

RALLY SIMULATION
UBI SOFT
CORRIDAS
FIM DO ANO

RAYMAN 3 HOODLUM HAVOC
UBI SOFT
ACÇÃO/PLATAFORMAS
OUTUBRO

RAYMAN RUSH
UBI SOFT
PLATAFORMAS
JUNHO

RESIDENT EVIL
CAPCOM
ACÇÃO
MAIO

RESIDENT EVIL 2
CAPCOM
ACÇÃO
DEZEMBRO

RESIDENT EVIL 4
CAPCOM
ACÇÃO
FIM DO ANO

RIDGE RACER LATEST VERSION
NAMCO
CORRIDAS
FIM DO ANO

ROCKET POWER
THQ
ACÇÃO
FIM DO ANO

RED CARD 2003
MIDWAY
DESPORTO
MAIO

RESIDENT EVIL 0
CAPCOM
ACÇÃO
OUTUBRO

RESIDENT EVIL 3: NEMESIS
CAPCOM
ACÇÃO
FIM DO ANO

RESIDENT EVIL CODE: VERONICA
CAPCOM
ACÇÃO
FIM DO ANO

ROBOTECH
TDK MEDIACTIVE
ACÇÃO
FIM DO ANO

ROGUE SPEAR
UBI SOFT
ACÇÃO
FIM DO ANO

RUGRATS

THQ
AVENTURA
FIM DO ANO

SCOOBY-DOO! NIGHTS OF 100 FRIGHTS!

THQ
AVENTURA
OUTUBRO

SHREK

TDK MEDIACTIVE
ACÇÃO
FIM DO ANO

SMUGGLER'S RUN 2

DESTINATION SOFTWARE
ACÇÃO
JULHO

SPIDERMAN: THE MOVIE

ACTIVISION
ACÇÃO
MAIO

SPY HUNTER

MIDWAY
ACÇÃO
MAIO

SAFFIRE

SAFFIRE
ACÇÃO
FIM DO ANO

SEGA SOCCER SLAM

SEGA
DESPORTO
MAIO

SKIES OF ARCADIA

SEGA
RPG
FIM DO ANO

SOUL CALIBUR II

NAMCO
BEAT'EM UP
FIM DO ANO

SPONGEBOB SQUAREPANTS

THQ
ACÇÃO
FIM DO ANO

STAR FOX ADVENTURES: DINOSAUR PLANET

NINTENDO
AVENTURA
JUNHO

TETRIS WORLDS
THQ
PUZZLE
FIM DO ANO

THE MATRIX
INTERPLAY
ACÇÃO
FIM DO ANO

THE SCORPION KING
UNIVERSAL INTERACTIVE
ACÇÃO
FIM DO ANO

TOO HUMAN
NINTENDO
ACÇÃO
FIM DO ANO

TOXIC GRIND
THQ
DESPORTO
FIM DO ANO

ULTIMATE FIGHTING CHAMPIONSHIP: THROWDOWN
CRAVE ENTERTAINMENT
BEAT'EM UP
FIM DO ANO

THE FANTASTIC FOUR
ACTIVISION
ACÇÃO
FIM DO ANO

THE POWERPUFF GIRLS
BAM! ENTERTAINMENT
ACÇÃO
FIM DO ANO

TONY HAWK'S PRO SKATER 4
ACTIVISION
ACÇÃO
FIM DO ANO

TOP GUN: COMBAT ZONES
TITUS
ACÇÃO
JULHO

TUROK EVOLUTION
ACCLAIM
ACÇÃO/FPS
AGOSTO

VEXX
ACCLAIM
PLATAFORMAS
SETEMBRO

VIRTUA STRIKER 3 VER. 2002

SEGA

DESPORTO

FIM DO ANO

WORMS BLAST

UBI SOFT

ESTRATÉGIA

FIM DO ANO

WWF WRESTLEMANIA 2002

THQ

BEAT'EM UP

JUNHO

WWF WRESTLEMANIA X8

THQ

BEAT'EM UP

JUNHO

X-MEN NEXT DIMENSION

ACTIVISION

BEAT'EM UP

SETEMBRO

XIII

UBI SOFT

ACÇÃO/FPS

FIM DO ANO